

**Implementasi Model Pembelajaran VAK Berbantuan *Adventure Game*  
Berbasis Android untuk Meningkatkan Pemahaman Pendidikan Agama**

**Islam di UPI**

(Studi Kasus pada LDK UKDM UPI)

Skripsi

diajukan untuk memenuhi bagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan pada Departemen Pendidikan Ilmu Komputer  
Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer



Oleh:

AHMAD FAUZAN AQIL

NIM. 1403205

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER  
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
BANDUNG  
2018

**Implementasi Model Pembelajaran VAK Berbantuan Adventure Game  
Berbasis Android untuk Meningkatkan Pemahaman Pendidikan Agama  
Islam di UPI**

Oleh  
Ahmad Fauzan Aqil  
1403205

Sebuah skripsi yang Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu  
Pengetahuan Alam

© Ahmad Fauzan Aqil  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2018

Hak Cipta Dilindungi oleh Undang-Undang  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak  
ulang, difotokopi, atau cara lain lainnya tanpa izin dari penulis

**AHMAD FAUZAN AQIL**

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN VAK BERBANTUAN  
*ADVENTURE GAME* BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN  
PEMAHAMAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI UPI**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I

**Prof. Dr. H. Munir, M.IT**  
NIP. 196603252001121001

Pembimbing II

**Rasim, M.T,**  
NIP. 197407252006041002

Mengetahui,  
Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer,

**Prof. Dr. H. Munir, M.IT**  
NIP. 196603252001121001